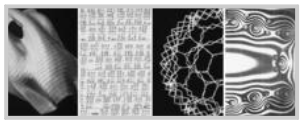
Archéologie du numérique : Programmes publics

événements et programmes éducatifs



Cliquez ici pour les légendes des images

Organisée par Greg Lynn, Archéologie du numérique (2013) examine les fondements de l'architecture numérique à la fin des années 1980 et au début des années 1990 à partir de quatre projets précurseurs qui ont réorienté la recherche architecturale en s'appuyant sur l'expérimentation de nouveaux outils numériques.

8 mai 2013
En conversation avec Greg Lynn : Eisenman

En conversation avec Greg Lynn: Hoberman

En conversation avec Greg Lynn: Yoh

16 mai 2013
A Constructive Madness
Bien que la résidence Lewis n'ait jamais été construite, ce projet a eu une grande importance dans la carrière de Frank Gehry et il a déterminé ses travaux ultérieurs, dont le Musée Guggenheim de Bilbao. Le multimillionnaire Peter Lewis avait donné carte blanche à Gehry pour concevoir sa résidence, assortie d'un budget quasiment illimité qui est vite devenu hors de contrôle. Le documentaire *A Constructive Madness* (2008), écrit par le théoricien de l'architecture Jeff Kipnis et réalisé par Thomas Ball et Brian Neff, témoigne des neufs fascinantes années consacrées à élaborer ce projet extravagant qui ne sera finalement jamais achevé.

19 mai, 9 juin, 23 juin
Vous êtes l'ordinateur
Comment l'informatique a-t-elle changé la façon de travailler des architectes ? Expérimentez avec la création de nouvelles formes architecturales en réalisant des tâches habituellement confiées à l'ordinateur.

23 mai 2013
Westworld et *Futureworld*
Les progrès accomplis par les technologies numériques depuis les années 1960 ont souvent été alimentés par l'industrie du film, qui s'efforce d'intégrer des effets visuels aux productions. *Westworld*, film de science-fiction extravagant réalisé par Michael Crichton en 1973, est considéré comme le premier long métrage ayant eu recours à l'imagerie numérique. Crichton a par la suite collaboré à la production du Parc jurassique, qui marque un tournant majeur dans l'utilisation de l'informatique au cinéma. *Westworld* est suivi en 1976 par *Futureworld*, où l'on se sert pour la première fois d'images de synthèse 3D pour réaliser l'animation d'une main et d'un visage.

9 septembre 2013
Sketches of Frank Gehry
Le réalisateur primé Sidney Pollack a entrepris son premier documentaire en créant ce portrait intime de Frank Gehry. Sorti en 2006, *Sketches of Frank Gehry* documente le travail du célèbre architecte grâce à la visite de divers lieux, à des entrevues avec ses amis et ses collaborateurs et à des discussions avec Gehry lui-même.

17 octobre 2013
Historiographie de la scène démo et des jeux vidéo à mouvement intégral
Il s'agit d'une conversation sur la créativité informatique, les jeux vidéo et les défis que pose l'archivage numérique. Carl Therrien, professeur adjoint aux Études en jeu vidéo à l'Université de Montréal, discute du projet de recherche Ludiciné, consacré à l'archivage de la vidéo à mouvement intégral. Ensuite, Jonathan Lessard, professeur adjoint en design et en arts informatiques à l'Université Concordia, parle de la sous-culture numérique entourant la production de la scène démo.

31 octobre 2013
komputer_love
Alain Thibault, compositeur et directeur artistique du festival d'art numérique Elektra et de la BIAN (Biennale internationale d'art numérique), à Montréal, a invité trois compositeurs – Walter Boudreau, Jean Piché et Zack Settel – à discuter de l'émergence du numérique en musique et de son impact sur la pensée, la composition ou les sons depuis les années 1970. Nos trois participants racontent, à partir de leurs expériences personnelles, l'incidence qu'a eue le numérique dans leur création. Walter Boudreau évoque la composition et la synthèse sonore des années 1970 au Centre de calcul de l'Université de Montréal; Jean Piché parle quant à lui de la recherche dans le domaine de la synthèse, à l'Université Simon Fraser, en Colombie-Britannique. Enfin, Zack Settel présente son travail avec l'Ensemble intercontemporain ainsi qu'à l'IRCAM (Institut de recherche et coordination acoustique/musique), fondé par Pierre Boulez à Paris et attaché au Centre Georges-Pompidou.

D'autres programmes présentés dans le cadre de cette exposition incluaient :

5 septembre 2013
Mode d'emploi d'une machine désuète
Mariana Siracusa parle des ordinateurs et de leur relation à l'espace intérieur et au corps humain. S'il fallait à l'origine des connaissances professionnelles pour se servir des nouvelles technologies, leur sophistication accrue leur a permis de s'infiltrer dans le quotidien, et on les utilise aujourd'hui avec aisance. Emilie Retailleau et Martina Amato décrivent ensuite les technologies et les outils présentés dans les salles d' *Archéologie du numérique*.

29 septembre 2013
Machine de l'année
En 1982, le magazine *Time* a troqué son annuelle « personnalité de l'année » pour une « machine de l'année » afin de souligner la présence croissante des ordinateurs dans la société. Ce festival du film d'une journée explore comment la culture numérique a évolué jusqu'à s'infiltrer dans nos interactions quotidiennes. À partir de deux films de fiction, d'une œuvre réalisée pour la télévision ainsi que de clips publicitaires et de séquences d'information des années 1980 et 1990, le spectateur suit l'évolution des ordinateurs et des logiciels de programmation domestiques, de leur apparition jusqu'au moment où leur usage s'est largement répandu.

12 h
Desk Set, 1957

Un spécialiste en efficacité engagé pour moderniser un réseau de télévision installe des ordinateurs qui menacent les emplois du personnel.

14 h
War Games, 1983
Un pirate informatique adolescent réussit à percer la barrière de sécurité du gouvernement américain et provoque presque une troisième guerre mondiale.

16 h
Pirates of Silicon Valley, 1999
Ce film réalisé pour la télévision retrace l'essor de l'ordinateur domestique dans la région de la baie de Californie, des années 1970 à 1997.

Programmes familles

5 mai 2013
ADN architectural
Les édifices contemporains empruntent souvent des éléments du milieu pour s'intégrer harmonieusement au paysage urbain. Pour célébrer Portes Ouvertes Design Montréal, nous irons en coulisses découvrir le code génétique de la planification urbaine. Venez un après-midi concevoir avec nous une nouvelle architecture à partir de l'ADN d'édifices familiers.

19 mai, 9 juin, 23 juin 2013
Vous êtes l'ordinateur
Comment l'informatique a-t-elle changé la façon de travailler des architectes ? Expérimentez avec la création de nouvelles formes architecturales en réalisant des tâches habituellement confiées à l'ordinateur.

26 mai 2013
"Hello, world"
Les familles s'amusent avec des jeux et des jouets de la collection des Programmes éducatifs du CCA qui ont influencé la culture numérique.

14 juillet, 28 juillet, 11 aout
Bâtir une maquette GRAND FORMAT
Rendez-vous au parc Baile pour la création d'une structure modulaire géante, inspirée des concepts et des jouets de l'ingénieur Chuck Hoberman.

8 septembre, 22 septembre, 6 octobre 2013
Androïdes en carton
Les familles construit des machines motorisées physiques et virtuelles en se servant d'Arduino, microcontrôleur qui peut être programmé pour contrôler les circuits électroniques comme ceux des moteurs et des lumières, ainsi que de Max/MSP, logiciel permettant de produire et de contrôler un contenu sonore, vidéo et électronique. Dirigé par les designers invités Simon Laroche et Étienne Grenier, de Projet EVA.

29 septembre 2013
Assemblage d'atmosphère
Au cours de cet atelier inspiré par le travail de Shoei Yoh, qui a créé des toits sculptés supportant de lourdes charges de la neige, et de Frank Gehry, qui a conçu l'édifice en forme de poisson à Barcelone, les familles créé une structure qui réagit aux forces naturelles telles que la neige, le vent et la lumière. Presenté dans le cadre des *Journées de la culture*.

Ateliers

20 juin 2013
DÅ•mo arigatÅ•, Mr. Roboto
Invités à participer à un atelier de deux jours, des jeunes de 13 à 17 ans explorent les technologies les plus récentes utilisées en architecture numérique. Les participants apprennent à réaliser des concepts graphiques à l'aide d'une imprimante 3D et d'un bras robotisé de grande dimension. Ils se servent de ces outils pour construire des objets complexes en trois dimensions. Les prototypes sont exposés au CCA le dernier jour de l'atelier, dans le cadre d'une activité organisée pour les familles, les amis et le public.

Mots-clés :

Archéologie du numérique